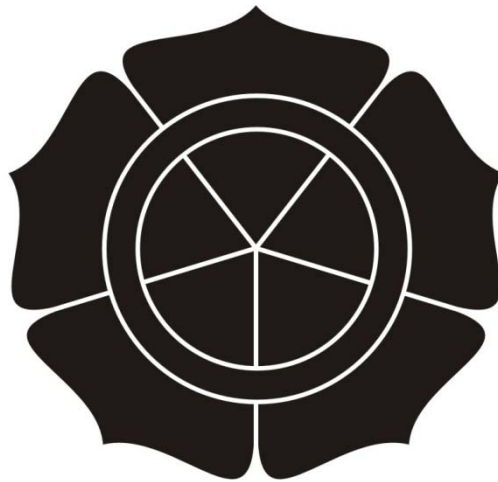


ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME PUZZLE “I LOST MEMORY”

MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECKTOR 2004

SKRIPSI



Disusun oleh:

Mochamad Usman

07.12.2276

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2012

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME PUZZLE “I LOST MEMORY”

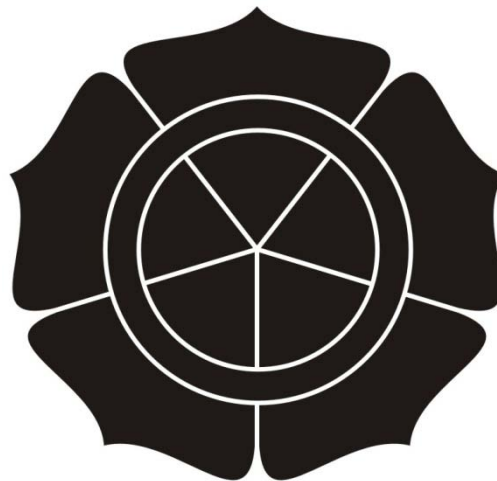
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECKTOR 2004

SKRIPSI

Diajukan sebagai persyaratan kelulusan

Strata 1 pada jurusan

Sistem Informasi



disusun oleh :

Mochamad Usman

07.12.2276

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Game Puzzle “I lost memory” Menggunakan
Macromedia Direcktor 2004**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Mochamad Usman

07.12.2276

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 april 2012

Dosen Pembimbing.


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Game Puzzle “I Lost Memory” Menggunakan
Macromedia Director 2004**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Mochamad Usman
07.12.2276

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 april 2012

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302125

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 19 april 2012

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akedemis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali saya secara diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 juni 2012

Mochamad Usman
07.12.2276

MOTTO

*Berjuanglah sampai batas maksimal diri kita jangan sampai menyerah jika ada kerikil
menghalang*

Hadapi hidup ini dengan penuh semangat dan pantang menyerah

Berjuanglah dengan di niati dengan hati yang tulus dan karunia Allah

Menolong kepada sesama umat manusia karena manusialah yang bisa membantu kita.

Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.

*Kedisiplinan diri merupakan kebiasaan positif yang dilakukan dengan cara teratur, dan konsisten
sampai pada tujuan*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- **Keluarga, Bapak, Ibu, Kakak, Adik.** Yang telah memberi dukunagn terhadap saya sampai detik ini baik dari segala hal. Karna kalian lah aku bisa sampai di detik ini.
- **Keluarga saya, Istri Tercinta (Irma resmi ratna sari),** yang selalu memberi dukunagn dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini, karna engkaulah aku bisa selesai.
- **Bpk. Hanif Al Fatta, M.Kom,** yang telah mebimbing saya sampai bisa menyelesaikan sekripsi ini dengan tepat waktu.
- **Bpk. Prof. Dr. M Suyanto, MM** yang memberikan fasilitas terhadap amikom sangat lengkap karna dari sini lah aku belajar.
- **Keluarga Tarakan Yang dijogja,** yang selalu memberikan dorongan dan bantuan, agar semngat.
- **Teman-teman Kelompok Ar-royan II,** yang selalu meberikan semangat dan bantuan terus menerus tanpa henti.
- **Azis Nasuha, S.Kom. M.Eng,** yang telah memberikan bantuan dan seman t.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil alamin atas kesempatan yang telah Allah berikan kepada kita, tak lupa saya ucapkan solawat terhadap Nabi Muhammad Swt.

Salam hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini beserta Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya. Penulis juga sangat berterima kasih kepada keluarga penulis, teman-teman S1 S1 C 2007, dan rekan-rekan mahasiswa sekalian, karena berkat dukungan dan semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai prasyarat untuk menyelesaikan study di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu masukan serta saran yang mendukung sangat dinantikan oleh penulis sebagai acuan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 8 juni 2011

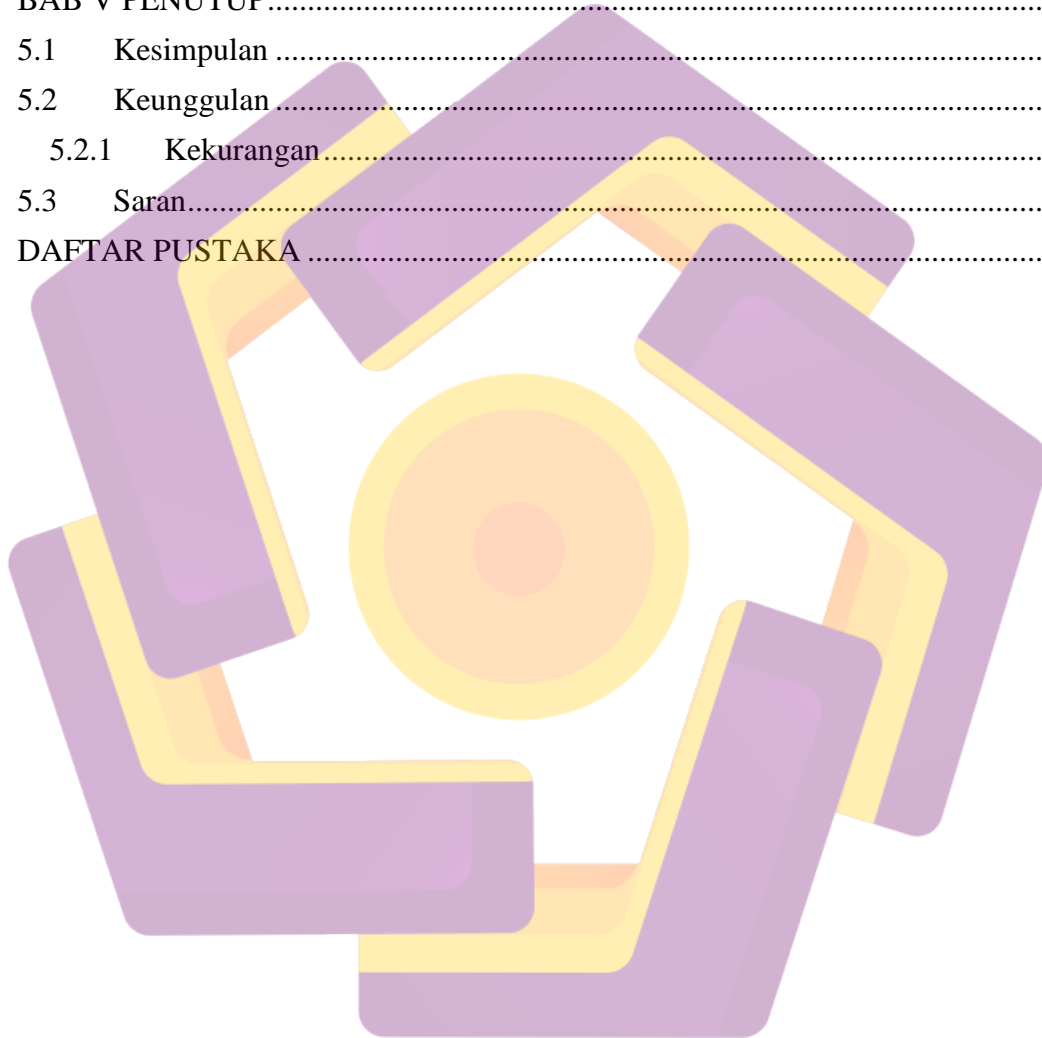
Penulis

DAFTAR ISI

Cover	i
Judul	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.4.3 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.4.4 Merancang Konsep	5
1.4.5 Pra Produksi.....	5
1.4.6 Produksi	6
1.4.7 Pasca Produksi	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.2 Pengertian Multimedia	9
2.2.1 Pentingnya Multimedia.....	10
2.2.2 Unsur-unsur Multimedia.....	11
2.3 Konsep Dasar Game.....	12
2.3.1 Sejarah Game.....	12
2.3.2 Pengertian Game.....	13
2.3.3 Jenis Game.....	14
2.3.4 Pembuatan Game	16
2.3.5 Sumber Daya Manusia.....	19
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.4.1 Macromedia Director MX	20

2.4.2	Adobe Photoshop CS3.....	22
2.4.3	Adobe Audition 1.5.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Identifikasi Masalah.....	24
3.2	Analisis SWOT	24
3.2.1	Strength (Kekuatan).....	25
3.2.2	Weaknes (Kelemahan).....	25
3.2.3	Opportunity (Peluang)	25
3.2.4	<i>Threat</i> (Hambatan).....	25
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (hardware).....	26
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusi.....	27
3.4	Analisis kelayakan	27
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	27
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	28
3.4.3	Analisis Kelayakan Oprasional.....	28
3.5	Merancang Konsep.....	28
3.5.1	Ide Cerita.....	28
3.5.2	Tema	28
3.5.3	Rule.....	29
3.5.4	Character Board.....	29
3.5.5	Sinopsis.....	31
3.5.5.1	Level Pertama.....	31
3.5.5.2	Level Kedua	32
3.5.6	Template	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Implementasi Sistem.....	
4.1.1	Membuat Halaman Menu Utama.....	
4.1.2	Membuat Game per level.....	45
4.2	Mengedit suara.....	49
4.2.1	Langkah-Langkah Memasukkan Sound	52
4.3	Langkah-langkah Membuat File Executable / Projector.....	52

4.4	Pengujian.....	54
4.4.1	Testing Internal.....	54
4.4.2	Testing External.....	54
4.4.3	Testing Game play.....	54
4.5	Publishing.....	57
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Keunggulan.....	58
5.2.1	Kekurangan.....	58
5.3	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60



\

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macromedia Director MX 2004.....	22
Gambar 2.2 Adobe Photoshop Cs 3.....	23
Gambar 2.5 Adobe Audition 1.5.....	24
Gambar 3.1 Tabel karakter.....	32
Gambar 3.2 Template Frame Loding.....	34
Gambar 3.3 Template Opening.....	34
Gambar 3.4 Template frame clik untuk masuk.....	35
Gambar 3.5 Template frame menu utama.....	35
Gambar 3.6 Frame level 1.....	36
Gambar 3.6. Template frame level 2.....	36
Gambar 3.8 Template frame level 3.....	37
Gambar 3.9 Template frame berhasil.....	37
Gambar 3.10 Template frame gagal.....	38
Gambar 3.11. Farme Credit.....	38
Gambar 4.1 Tampilan awal Menu utama.....	40
Gambar 4.2 Cast Member.....	41
Gambar 4.3 Score.....	41
Gambar 4.4 Tampilan Menu utama yang telah selesai Diatur.....	42
Gambar 4.5 Tahapan pengisian coding pada behavior Inspector.....	43
Gambar 4.6 Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	44
Gambar 4.7 Tampilan halaman Game level 1.....	47
Gambar 4.8 Tampilan score game level 1.....	47
Gambar 4.9 Tampilan halaman Game level 2.....	49
Gambar 4.10 Tampilan score level 2.....	49
Gambar 4.11 Lembar kerja awal Adobe Audition.....	51
Gambar 4.12 Halaman kerja Edit View.....	51
Gambar 4.13 Menyeleksi audio yang akan dipotong.....	52
Gambar 4.14 Tampilan Score untuk Sound.....	53
Gambar 4.15 Tampilan Publish Setting.....	54

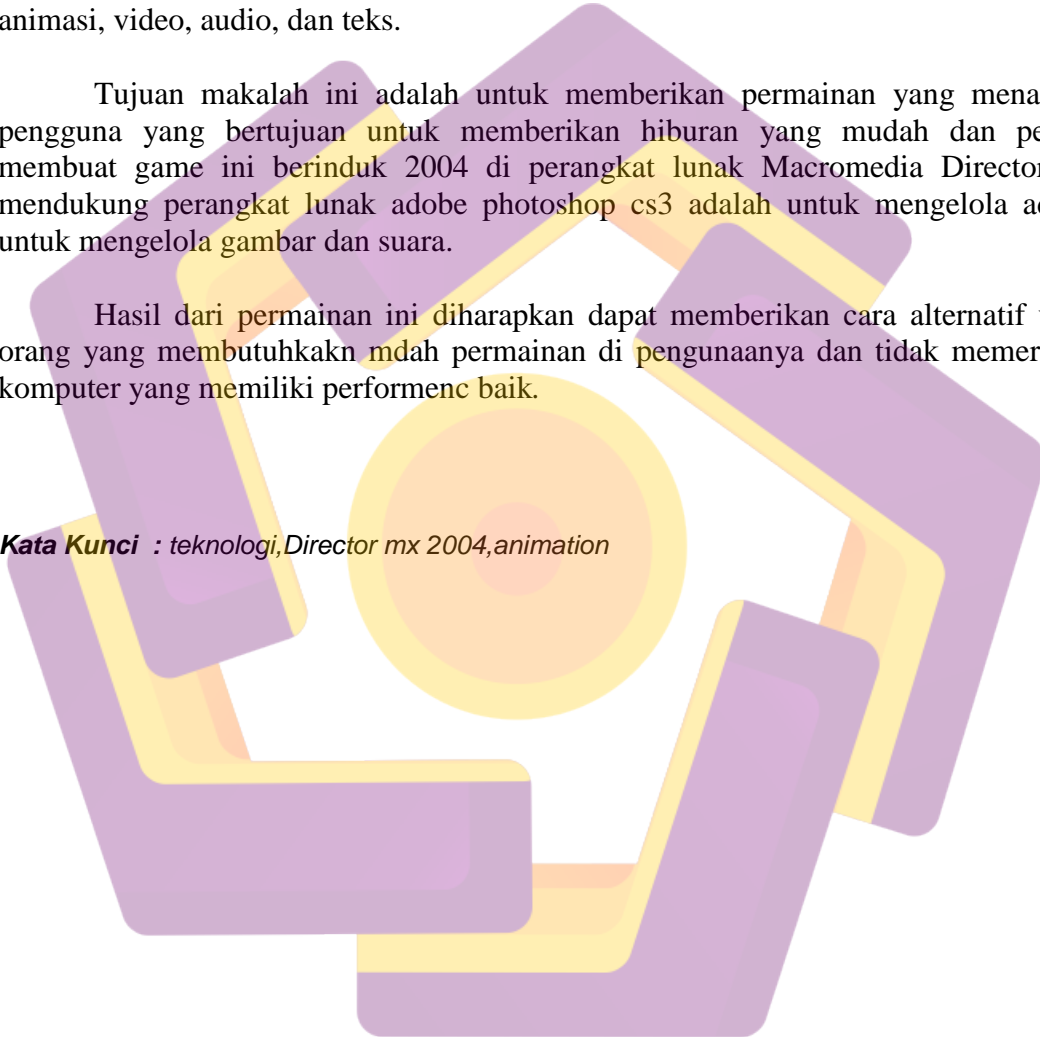
INTISARI

Game sekarang telah menjadi barang yang akrab di kalangan masyarakat. Untuk melepaskan stres dari permainan ini adalah salah satu pilihan yang mudah dan praktis. Permainan cepat berkembang teknologi cepat dari permainan permainan manual / analog digital sekarang. Macromedia Director MX adalah sebuah software yang berfungsi untuk menyatukan berbagai media seperti gambar (bitmap dan vektor), animasi, video, audio, dan teks.

Tujuan makalah ini adalah untuk memberikan permainan yang menantang pengguna yang bertujuan untuk memberikan hiburan yang mudah dan perktis, membuat game ini berinduk 2004 di perangkat lunak Macromedia Director dan mendukung perangkat lunak adobe photoshop cs3 adalah untuk mengelola adition untuk mengelola gambar dan suara.

Hasil dari permainan ini diharapkan dapat memberikan cara alternatif untuk orang yang membutuhkakan mdah permainan di penggunaanya dan tidak memerlukan komputer yang memiliki performenc baik.

Kata Kunci : teknologi, Director mx 2004, animation



ABSTRACT

Game now has become a familiar item among the people. To remove the stress of the game is one option that is easy and practical. The rapid technological fast growing game of the game manual / analog digital game now. Macromedia Director MX is a software which serves to unite the various media such as images (bitmap and vector), animation, video, audio, and text

The purpose of this paper is to provide a game that challenges users who aim to provide an easy and perktis entertainment, making this game berinduk 2004 in Macromedia Director software and supporting software adobe photoshop cs3 is to manage adition to manage images and sound.

The results of this game is expected to provide alternative means for people who membutuhkkn mdah game in penggunaanya and does not require a computer that has a good performenc.

Key words : teknologi, Director mx 2004, animation

